A Year of War

MOBILE SUIT GUNDAM

A Year of War

一年戦争

MANUAL

Family Soft

画　川元　利浩

MOBILE SUIT GUNDAM
A Year of War
一年戦争

人類が、地球の周囲に浮かぶ人工の大地、
スペースコロニー　を第二の故郷として、
半世紀余りの時が過ぎた。

人口の爆発的増加と地球環境の悪化を、
解消する手段として実行された、
宇宙移民計画は、
時が経つに連れて、次第に宇宙移民者と地球在住者との間に、
僅かな意識の歪みを産み出した。

地球在住者の間に宇宙移民者を、
卑下する感情が芽生えて来たのである。

このような状況の中、
宇宙移民者達の間に地球開放思想とサイド独立思想が一つになり、
地球圏国家思想とも言うべき思想が生まれた。

それを最も明確な形で提示した最初の人物が、
思想家のジオン・ズム・ダイクンその人であった。

しかし、U.C.0068年、共和国内に不測の事態が発生する。
ジオン・ズム・ダイクンの死である。
これにより、
ジオン共和国はデギン・ソド・ザビが継ぐことになり、
自ら公王を名乗り公国制を敷き軍国化を図った。

ジオン公国の誕生である。

軍国主義一色に染まったジオン公国は着実に軍備を増強し、
その日、
U.C.0079年01月03日を迎えた。

目　次

1　はじめに **3**

2　動作環境 **4**

2.1　対応機器 4

2.1.1　RAM ドライブ装備ノート型への対応 4

2.2　ハードディスクへの組み込み 5

2.3　パッケージの内容 6

2.4　ゲーム上での注意事項 6

3　操作説明 **7**

3.1　起動方法 7

3.2　用語説明 7

3.3　操作方法 8

3.4　選択画面 8

3.5　画面説明 9

3.6　ステータス 10

3.6.1　ユニットステータス 10

3.6.2　パイロットステータス 10

4　コマンド **11**

4.1　メインコマンド 11

4.1.1　移動 12

4.1.2　攻撃 12

4.1.3　モード 13

4.1.4　武器 14

4.1.5　発艦 14

4.1.6　転換 14

4.2　システムコマンド 15

4.2.1　SYSTEM 16

5　補足説明 **17**

5.1　移動コマンド 17

5.2　戦闘コマンド 17

5.3　索敵 17

5.4　勝利条件 17

6　ＭＳ事典　～一年戦争編～ **18**

7　アフターサポート **30**

7.1　ユーザーサポート 30

7.2　アンケート葉書の書き方 31

Chapter 1

はじめに

この度は「機動戦士ガンダム　A Year of War」を御買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
ガンダム神話の原点とも言える「一年戦争」をジオン側の視点で見る事ができたら……
それが、今作品のコンセプトであり、我々「Team Project ZION」の最終目標でもありました。
出来るだけ史実に近づけ、かつ、ゲームとしてのバランスを崩さないように心掛けたつもりです。

また、システムの強化もはかりました。
グラフィック表示システムの高速化。
フルマウスオペレーションシステムの快適さはそのままに、更に使い易く。
より見易く、よりスピーディーなクイックバトルシステム。
随所にちりばめられた、臨場感あふれるアニメイベント。
前作より更に強化された敵思考ルーチン……*etc*

賛否はあると思いますが、「Team Project ZION」も最終的な目標をクリアして、一応の終止符を打てたと思います。
でも、野望が絶えた訳ではありません。
新たな感動と興奮を持って、必ず舞い戻って来ます。
その時まで、ジオンの栄光を君に……

ファミリーソフト
Team Project ZION　TEXnician NATSUKI

動作環境

2.1　対応機器

「機動戦士ガンダム　A Year of war」は以下の機器が必要です。

- NEC PC-9801 シリーズ（VX・UX　[i80286CPU]　以降）
  EPSON PC-286・386・486 シリーズ　（[i80286CPU]　以降）
  ノート型シリーズにも対応しています[1]
- 400 ラインアナログディスプレイ
- バスマウス
- NEC 純正 FM 音源対応

2.1.1　RAM ドライブ装備ノート型への対応

1ドライブのノート型パソコンで、「RAM ドライブ」を装備している機種では、「ディスク B」を「RAM ドライブ」に転送して、「ディスク A」を「FD ドライブ」に入れ、「FD ドライブ」から立ち上がるように設定してください。

[1] ディスプレイは反転させると見やすいです。

2.2　ハードディスクへの組み込み

警告

お客様がＭＳ－ＤＯＳとＨＤについて、充分な知識と経験を有していることを前提としていますし、ゲーム自身、ＦＤで遊ぶことを前提としています。
いかなる障害が発生いたしましても、弊社では一切の責任を負いませんので、あらかじめご了承の上、インストールしてください。

インストールについての問い合わせについては、一切、お答えいたしません。

－インストール－

ハードディスクから起動させて、「Ａディスク」をドライブ１に挿入し、カレントをフロッピーの入ったドライブへ移動して、

INSTALL

と入力して下さい。あとは画面の指示にしたがってインストールを行って下さい。

－起動－

作成したサブディレクトリにカレントを移して、

A:＞MN

これで、ゲームスタートです。

－終了－

終了コマンドを選択してください。プロンプトがでたら、リセットしてください。
「ディスクＡ」のINSTALL.DOCも参照して下さい。

最重要事項

メモリ容量は５９０ＫＢ必要です。
もし、足りない場合は暴走する恐れがあるので、ご注意下さい。
ディスク容量は２．５ＭＢ必要です。

容量さえ確保出来ればＲＡＭディスクでも遊べます。
ＲＡＭディスクの場合はセーブデータをＦＤに移さなければ次回から続きが遊べないので注意してください。

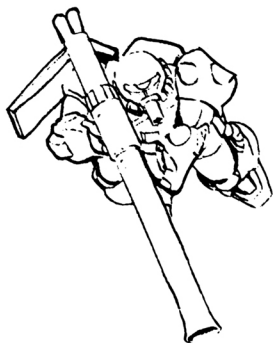
2.3 パッケージの内容

● このパッケージには以下の物が入っていますので、御確認下さい。

1.	ゲームディスク	2 枚
2.	オープニングディスク	1 枚
3.	マニュアル Operation manual	1 冊
4.	ソフトウェア修理依頼用紙	1 枚
5.	アンケート葉書	1 枚
6.	イラスト応募葉書	1 枚

2.4 ゲーム上での注意事項

ドライブ作動中は、絶対にディスクを取り出さないで下さい。

セーブ・ロード中にディスクを取り出したり、コンピュータ本体のリセットや電源を切ったりした場合には、ディスクが破損する可能性がありますので十分注意して下さい。

Chapter 3

操作説明

3.1　起動方法

コンピュータ本体の電源を投入後「ディスクA」をドライブ1、「ディスクB」をドライブ2に入れ、リセットして下さい。[1]

3.2　用語説明

用語	説明
フェイズ	プレイヤー側もしくはコンピュータ側の行動単位
ターン	両陣の行動の回転単位[a]
ヘックス	マップを構成するフィールド単位
マップ	ゲームが行われ、戦場となる地図[b]
ユニット	ヘックス・マップ上に存在する駒
地形効果	ユニットの移動力や戦闘時に修正を加える。(ヘックスに設定されている)

[a] 両陣が互いに「フェイズ」を終了すれば「ターン」になります。
[b] マップは、64×64個のヘックスで構成されています。

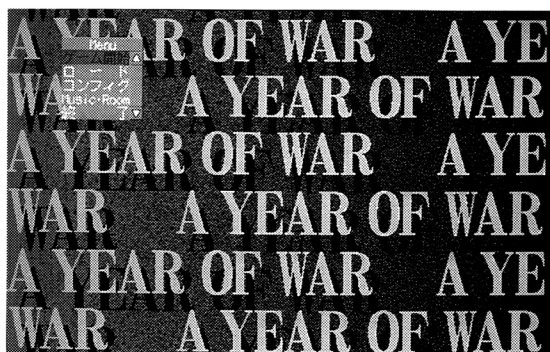
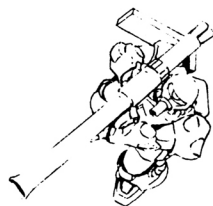
[1] ディスクを入れてから電源を入れると、ディスクが壊れる恐れがあります。

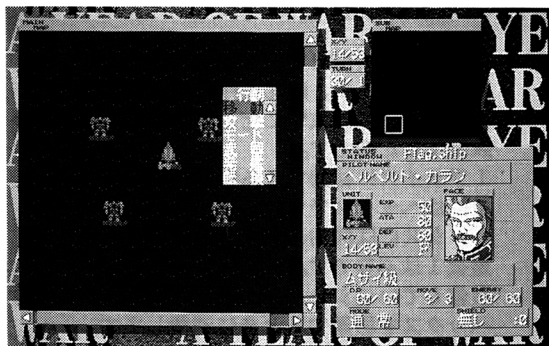
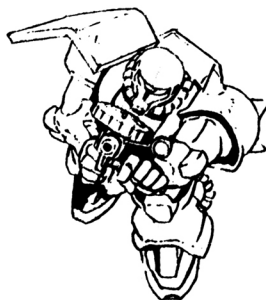
3.3 操作方法

- フルマウスオペレーションです。バスマウスが必要になります。
- 基本的に左クリックで 決定 ・右クリックで 中止 になります。

3.4 選択画面

ゲームを起動させると、タイトル画面から選択画面へと移り、幾つかのコマンドが表示されます。

タイトル画面

ゲーム開始	最初から始める時はここを選んで下さい。
ロード	以前セーブした所から始める時はここを選び、セーブしたデータを選んで下さい。
コンフィグ	Sound の ON/OFF が選択出来ます。
Music-Room	ミュージックテストモードに入ります。
終了	ゲームを終了します。(HD 時のみ)

3.5 画面説明

メイン画面

メインウィンドゥ	マップ・ヘックス・ユニットなどを表示します。
マップウィンドゥ	全体マップを表示します。 メインウィンドゥを移動させる事が出来ます。
ステータスウィンドゥ	現在クリックされているユニットの 状況・状態を表示します。
スクロールバー	メインウィンドゥを移動させます。

3.6 ステータス

ステータスとは個々の能力（パラメータ）を数値化した物です。このゲームでは、ユニット（機体）とパイロット（搭乗員）に独立した能力値を持たせています。[2]

3.6.1 ユニットステータス

ユニットのステータスを以下に説明をします。

BODY・NAME	ユニットの名前です。
FLAG・SHIP	旗艦を表します。敗北条件に相当します。
DP	ユニットが敵の攻撃にどこまで耐えられるかを 数値化した物です。
MOVE	１フェイズに移動できる距離です。 単位はヘックスです。 ヘックスには移動の修正が設定されています。 最低１は必要です。
SHIELD	装備しているシールドの名前と個数を表します。
ENERGY	ヘックスを移動するときに消費します。 移動力と同じ値で消費されます。 消費された値は戦艦に着艦することにより回復します。 戦艦の場合は基地に重なり、占領・補給モードにすることによって回復します。
UNIT	現在搭乗中の MS 及び戦艦のグラフィックを表示します。
FACE	パイロットのフェイスグラフィックを表示します。
X/Y	ユニットの存在する現在の座標を表示します。

3.6.2 パイロットステータス

パイロットのステータスを以下に説明します。

PILOT・NAME	パイロットの名前です。
EXP	パイロットの経験値です。 一定以上たまるとレベルが上昇します。
LEV	パイロットのレベルをアルファベットで表します。
ATA	パイロットの攻撃能力です。命中率に影響します。
DEF	パイロットの防御能力です。回避率に影響します。

パイロットにはモビルスーツ単位の熟練度が存在します。これを、系統別経験値と呼び、パイロットとしての能力を総経験値と呼びます。

LEV は、現在搭乗中の系統レベルを表わし、**EXP** は、総経験値を表わしています。**ATA** 及び **DEF** は、パイロットの能力である、総経験値より算出しています。

---

[2]つまり、同じユニットでもパイロットによって、強さが変わるのです。

Chapter 4

コマンド

ユニットに命令を与える場合は、コマンドを使用します。コマンドは、コマンドウィンドゥをクリックすることによって開くことができます。

ユニットの行動命令を、 メインコマンド と呼び、ゲームの環境設定・情報参照などの命令を、 システムコマンド と呼びます。
マウスカーソルをユニットに合わせ左クリックするとメインコマンド群が、表示されます。
以降に各コマンドの説明をします。

4.1 メインコマンド

メインコマンドには以下の命令があります。

- 移動
- 攻撃
- モード
- 武器
- 発艦
- 転換

4.1.1　移動

プレイヤーの操るユニットは１フェイズに移動力（MP：ムーブパワー）の許容範囲内で移動することができます。その際に選択されているモードによって移動距離が変化します。

- 移動のコマンドをクリックした場合、ユニットの移動可能範囲外が闇転しますので、それ以外の移動したい所を再度クリックして下さい。
- 決定後も移動力が残っていれば、再度移動が可能です。
- 戦艦を移動目標とした場合、着艦します。[1]

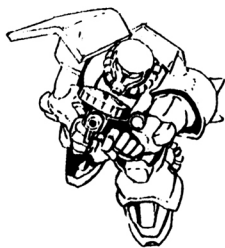
4.1.2　攻撃

敵ユニットを攻撃するためのコマンドです。ただし、索敵範囲内の敵ユニットを発見、及び射程内に存在しなければ、攻撃できません。

- 攻撃を選択し、攻撃目標をクリックすると戦闘に突入します。
- 戦闘コマンドが表示されるので、選択して下さい。

  攻撃　敵ユニットに対して攻撃します。

  退却　戦闘行動から退却します。(右クリックでも可能です)

- 戦闘はどちらか破壊・退却するまで続ける事が出来ます。
- 攻撃は１ユニット、１フェイズ内に１回だけです。

[1] 戦艦にはそれぞれに MS 搭載量が決まっています。

4.1.3　モード

モードには、

- 通常
- 全速
- 突撃
- 狙撃
- 占領・補給

以上の５種類があります。なお、通常を選んだ時以外キャンセルできません。通常以外の行動は次フェイズまで変更できません。また、選択したターンは戦闘が出来なくなります。

通常

通常行動モード。普通の状態です。
特に制約はありません。

全速

全速行動モード。通常行動＋５の移動力が得られます。
攻撃後の選択は出来ません。

すばやく戦線に到達するとき、傷ついたユニットを戦線から離脱させるときに使用すると便利です。

- 命中率が DOWN。
- 回避率が UP します。

突撃

突撃行動モード。通常行動＋３の移動力が得られ、命中率の上昇をはかります。
攻撃後の選択は出来ません。

すばやく戦線を打開するときなど、限られた時間の中で敵勢力を殲滅させないと、思わぬ反撃を受けます。

- 回避率が DOWN します。
- 命中率が UP します。

狙撃

狙撃行動モード。命中率の上昇をはかります。
攻撃後の選択は出来ません。
選択後は移動が出来ません。
敵を迎撃するときなどに便利ですが、敵からも狙い撃ちにされる恐れが有ります。

- 回避率が DOWN します。
- 命中率が UP します。

占領・補給

占領・補給モード。基地を占領、または補給を行います。
基地に重なったときだけ実行できます。
選択されると移動・反撃以外の攻撃が出来ません。
攻撃後の選択は出来ません。

- 命中率が DOWN します。
- 回避率が DOWN します。

4.1.4 武器

装備できる武器名称と残弾数を表示します。

4.1.5 発艦

着艦しているキャラクターを発艦させます。

- 着艦しているキャラクターを選択します。
- 武器パックを選択後、射出したいヘックスをクリックすれば発艦終了です。

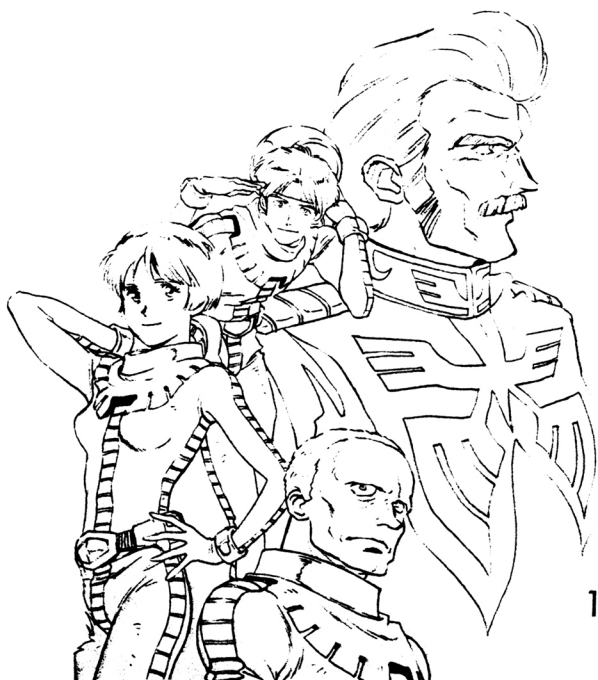
4.1.6 転換

着艦しているキャラクターの現在搭乗している MS を機種転換します。

- 着艦しているキャラクターを選択し、転換先の MS を選択して下さい。
- 機種転換には各 MS 別に数ターンかかります。
- シナリオの都合上、搭乗出来なくなる MS も存在します。

4.2　システムコマンド

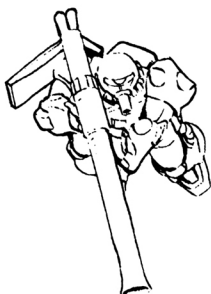
システムコマンドは右クリックする事で、いつでも開く事が出来ます。
システムコマンドには、以下の命令があります。

- Turn end
- Load
- Save
- Sound
- Chip list
- Unit list
- Operation
- Game end

4.2.1 SYSTEM

ロード及びセーブと、各種環境設定を行います。

Turn end	自軍フェイズを終了し、ターンの更新を行います。 [Yes]・[No] を選択して下さい。
Load	セーブした場所からゲームを再開します。
Save	ゲームの内容を保存します。
Sound	BGM の ON/OFF を設定します。
Chip list	地形のグラフィックと名称・地形効果を表わします。 A:（攻撃修正）攻撃の際にかかる地形修正値です。 D:（防御修正）防御の際にかかる地形修正値です。
Unit list	現存するユニットの一覧表です。 クリックする事により、そのユニットをメインマップの真ん中へ持って来ます。
Operation	ステージクリアの条件を表示します。 制限ターン内に速やかに行動して下さい。
Game end	ゲームを終了します。 [Yes]・[No] を選択して下さい。

以下に、Unit list のステータスの説明をします。

PILOT-NAME	パイロットの名前です。
座標	ユニットの存在している座標です。 X/Y で表しています。
状態	ユニットの行動状態を表します。
MACHINE-NAME	ユニットの名前です。
LEVEL	パイロットの熟練度です。
DP:	ユニットのダメージポイントです。 パーセンテージで表してます。

補足説明

この章では［応用編］としてゲームの補足説明をします。

5.1 移動コマンド

［移動］はムーブパワー（MP）が残っている限り、移動できます。つまり、移動して敵ユニットに接触し、戦闘を行ってもMPが残っている限り再度、移動が可能な訳です。

地形を移動するために必要な移動力は、地形移動修正値によってかわります。森・河などは、膨大な移動力が必要です。

5.2 戦闘コマンド

［戦闘］は索敵されている敵ユニットに対して行います。逆に見えていない敵に対して［戦闘］は行えません。

長距離兵器は射程が長い分、命中率が下がります。命中率が低い兵器は敵に接近して使用しましょう。

［シールド］は敵の攻撃を無効にする効果があります。［シールドで防御した］と表示されれば、攻撃を無効にします。

シールドの耐久力がなくなればシールドは破壊されます。

5.3 索敵

ゲーム中は、全体の敵の位置はわかりません。各ユニットが、索敵範囲内で見つけるか、隣接しなければ敵のユニットを捕捉できません。

マップ全体を索敵する必要はありません。旗艦の周囲の視界を最低限確保して、勝利条件を目指して下さい。

5.4 勝利条件

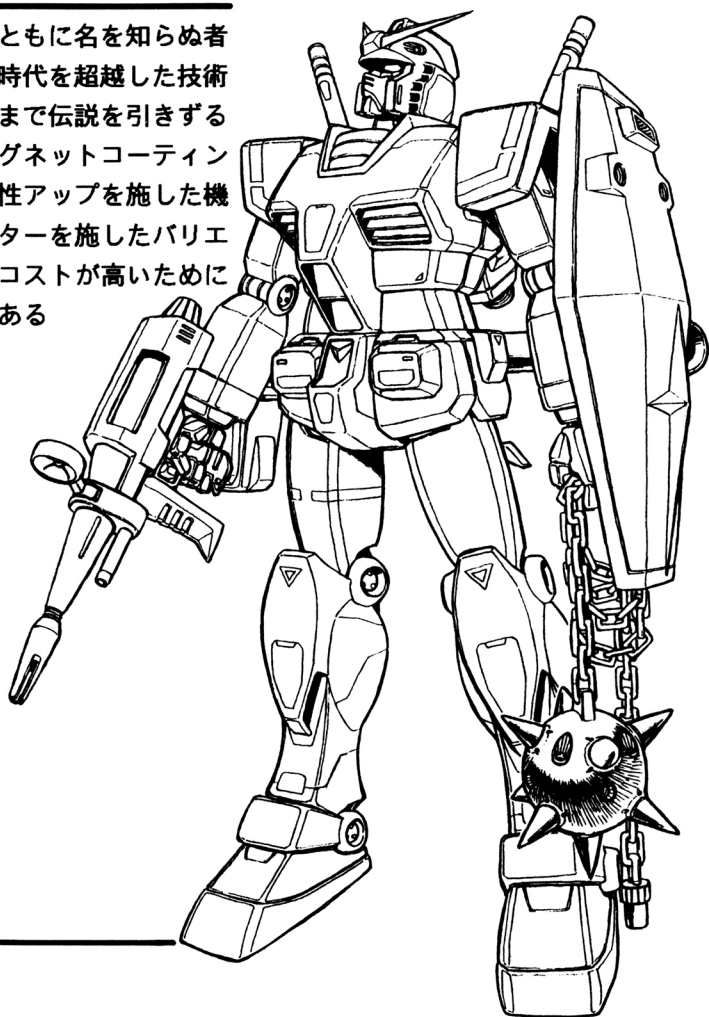
勝利条件はOperationで表示します。勝利条件は、以下の3種類です。

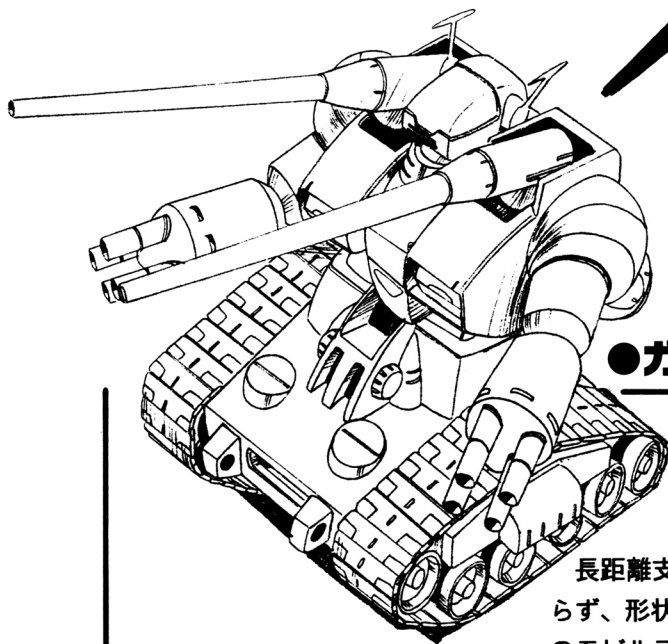
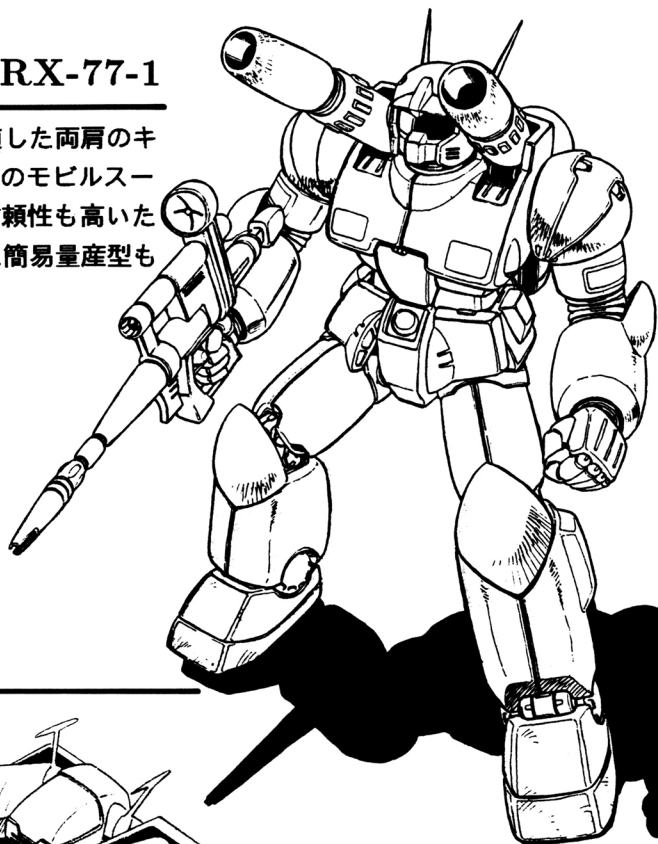
1. 旗艦（FLAG SHIP）を倒す。
2. 制限ターンまで戦闘する。
3. 目標地点まで移動する。

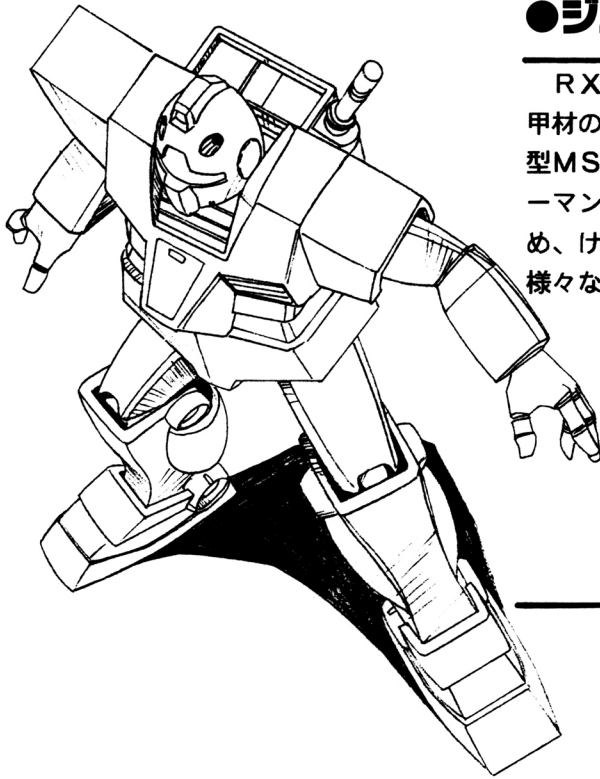
Chapter 6

MOBILE SUIT DATA 一年戦争

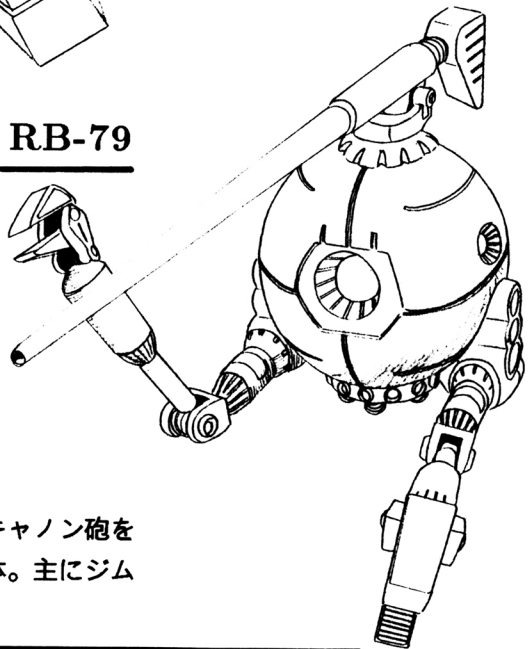
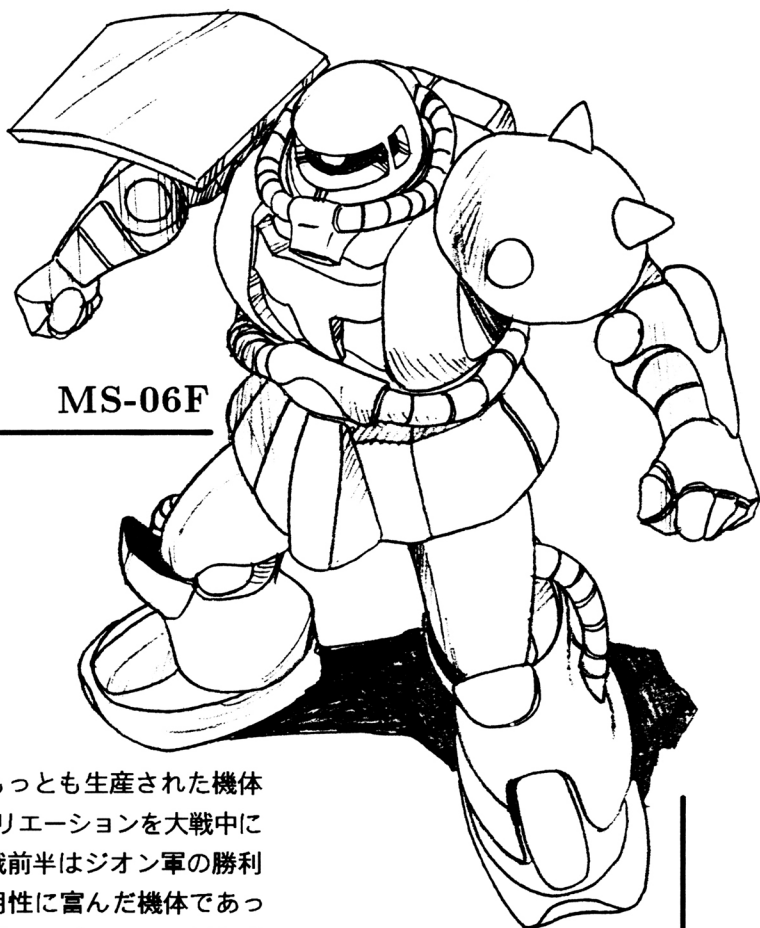
●ガンダム　RX-78-2

連邦軍、ジオン軍ともに名を知らぬ者はいない白い機体。時代を超越した技術を持ち、後々の時代まで伝説を引きずる機体である。後にマグネットコーティングによる機体の追従性アップを施した機体や、全天周囲モニターを施したバリエーションもあるが、コストが高いために機体数は数える程である

●ガンキャノン　RX-77-1

中距離攻撃・支援機に適した両肩のキャノン砲を装備した重装甲のモビルスーツである。装甲が厚く、信頼性も高いため少数が量産された。後に簡易量産型も開発されている。

●ガンタンク　RX-75

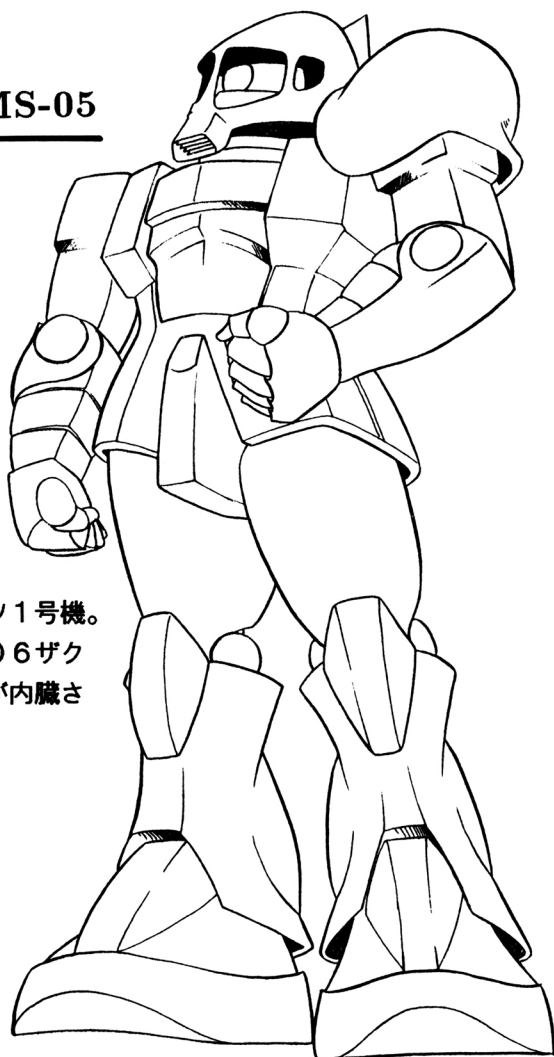
長距離支援機。ビーム兵器は持っておらず、形状も戦車に近い。一応連邦軍初のモビルスーツである。後期はモビルスーツの支援や拠点の防御に使用された。

●ジム　RGM-79

ＲＸ－７８の量産機。とは言っても装甲材の違い、武装の弱さが目につく廉価型ＭＳである。だが、このコストパフォーマンスが後々の量産機の課題になるため、けっして劣悪な機体ではない。後に様々なバリエーションを産んだ。

●ボール　RB-79

作業用のスペースポッドにキャノン砲を装備し、戦闘用に改造した機体。主にジムの支援に用いられた。

●ザク　MS-06F

　この戦争中、もっとも生産された機体であり、様々なバリエーションを大戦中に生みだした。大戦前半はジオン軍の勝利を明確化し、汎用性に富んだ機体であった。しかし連邦軍のモビルスーツが出現すると、使用限界が見え、逐次転換していった。しかし使いやすい機体のため、終戦まで改修、量産されていた。

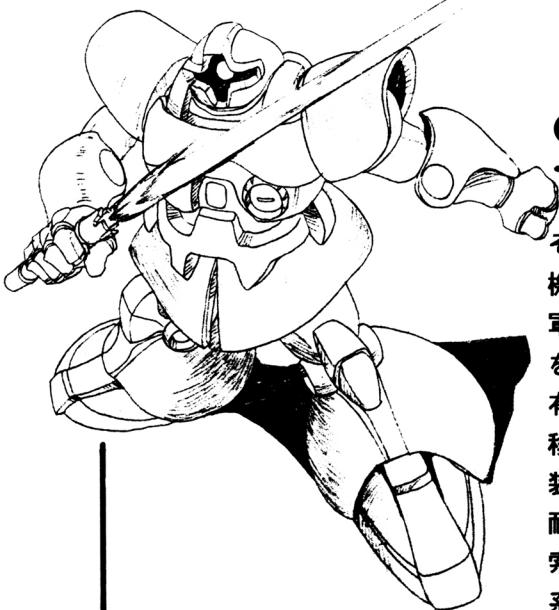
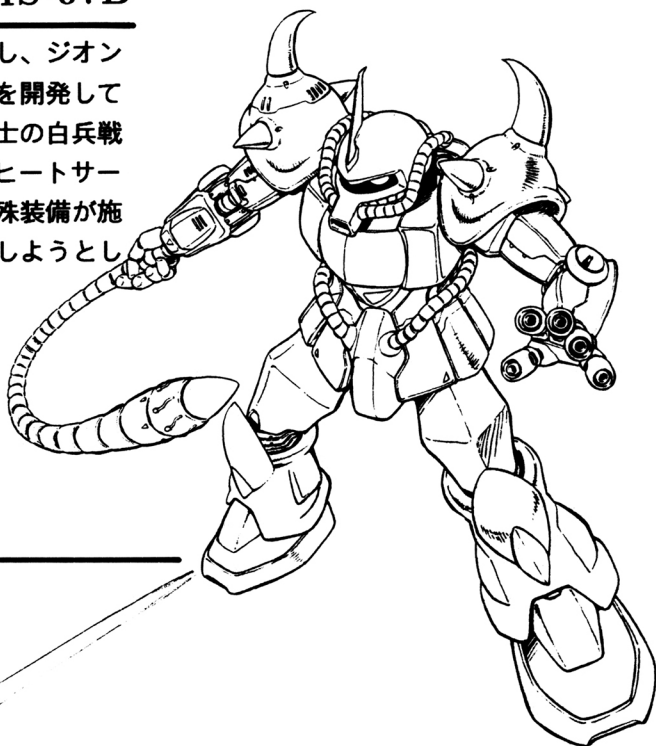
移動力　　　：5
装甲　　　　：4
耐久力　　　：24
索敵範囲　　：2
系統ナンバー：4
必要レベル　：J

●旧ザク　MS-05

ジオンの実戦投入モビルスーツ１号機。この機体をベースにしてＭＳ－０６ザクが誕生した。旧式で動力パイプが内臓されているため動きが鈍い。

移動力　:5
装甲　:3
耐久力　:22
索敵範囲　:2
系統ナンバー　:0
必要レベル　:J

●グフ　MS-07B

連邦軍のモビルスーツに対し、ジオン軍は対モビルスーツ戦仕様機を開発していた。本機はモビルスーツ同士の白兵戦を想定して設計されており、ヒートサーベル、ヒートロッドなどの特殊装備が施されている。飛行能力を付加しようとした実験機もある。

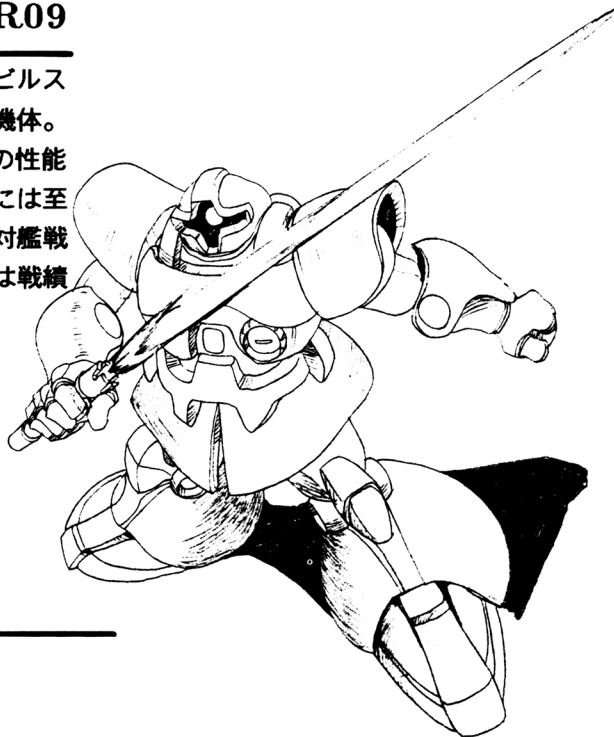
移動力　　　：5
装甲　　　　：5
耐久力　　　：30
索敵範囲　　：2
系統ナンバー：1
必要レベル　：J

●ドム　MS-09

ジオンの局地戦用重モビルスーツで、それまでのジオンのＭＳを装甲、火力、機動力、あらゆる面で凌いだ機体。連邦軍のオデッサ作戦の際にホワイトベースを攻撃した黒い３連星のトリプルドムで有名な機体である。

移動力　　　：8
装甲　　　　：7
耐久力　　　：36
索敵範囲　　：3
系統ナンバー：1
必要レベル　：H

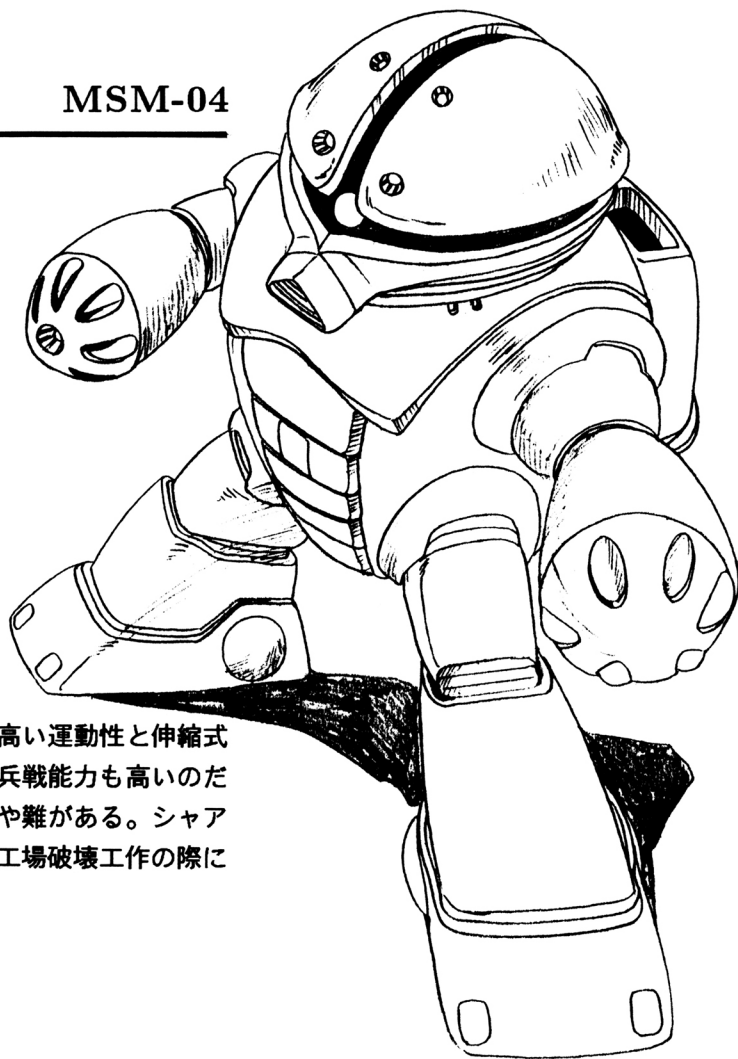
●リック・ドム　MS-R09

局地戦を想定して開発されたモビルスーツ『ドム』を宇宙用に改修した機体。確かに安定した性能があり、ザクの性能を上回ったが、戦局を変えるまでには至らなかった。バズーカを使用した対艦戦では戦果は上がったが、対MSでは戦績が少なかった様である。

移動力　　　：8
装甲　　　　：7
耐久力　　　：36
索敵範囲　　：3
系統ナンバー：0
必要レベル　：G

●ゲルググ　MS-14A

大戦末期に量産された、対モビルスーツ戦用の機体。ジオン軍で初めてビームライフルやビームサーベルを持った機体である。連邦軍のMSを意識した設計であり、以後、少数ではあるがバリエーションが生まれた。高性能だが量産があまりにも遅すぎた機体である。

移動力　　　：7
装甲　　　　：6
耐久力　　　：40
索敵範囲　　：3
系統ナンバー：4
必要レベル　：E

●アッガイ　MSM-04

水陸両用型ＭＳ。高い運動性と伸縮式のクローを持ち、白兵戦能力も高いのだが、装甲、火力にやや難がある。シャアがジャブローのＭＳ工場破壊工作の際に使用した。

移動力　：5
装甲　：4
耐久力　：32
索敵範囲　：3
系統ナンバー：?
必要レベル　：?

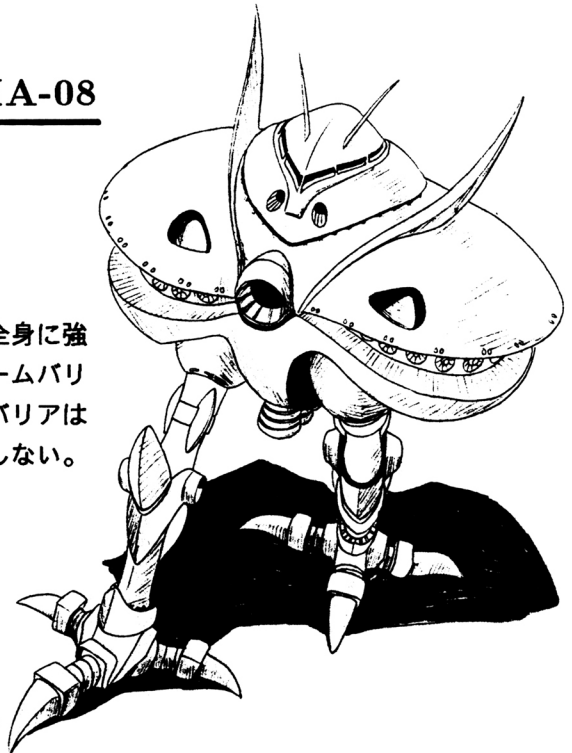
●ジオング　MSN-02

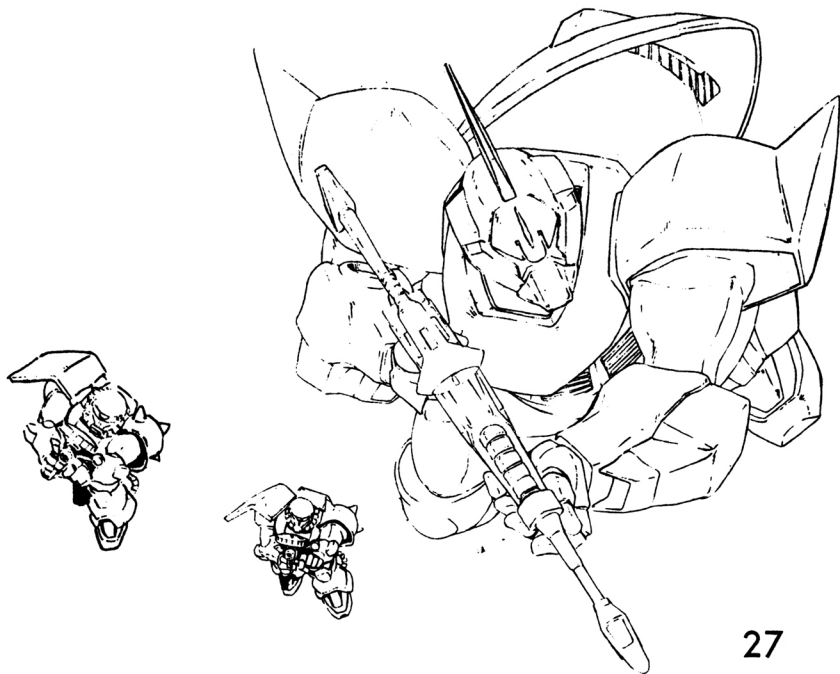
ニュータイプ専用のMS。サイコミュで両腕のメガ粒子砲を遠隔操作し、オールレンジ攻撃を行う。未完成状態の機体だが、既にその性能は他の従来のMSを凌駕している。

移動力　:11
装甲　:7
耐久力　:52
索敵範囲　:4
系統ナンバー　:?
必要レベル　:?

●ビグザム　MA-08

火力が極めて高い重MAで、全身に強力なメガ粒子砲を装備し、対ビームバリアも装備している。ビグザムのバリアは強力で並のビーム兵器では通用しない。

移動力　:5
装甲　:9
耐久力　:45
索敵範囲　:5
系統ナンバー　:?
必要レベル　:?

Ships list

戦艦名称	移動力	装甲	耐久力	索敵範囲	着艦能力
ムサイ級	3	4	60	6	4
大型 HLV 級	3	5	60	5	6
ガウ級	4	3	45	6	5
ダブデ級	3	4	65	6	4
チベ級	3	4	45	7	4
ザンジバル級	5	5	60	7	4
グワジン級	5	6	65	7	5
ドロス級	3	7	75	7	6

Wepon list ~Mobil Suit

武器名称	射程距離	基本命中率	基本威力	装備可能 MS
核弾頭バズーカ	4	70	40	核装備ザク
ザクマシンガン	2	85	06	ザク
ザクバズーカ	3	60	07	ザク
クラッカー	1	70	05	ザク
フットミサイル	2	65	05	ザク
ハンドマシンガン	1	90	05	グフ
ジャイアントバズーカ	3	70	08	ドム
ロケットランチャー	1	50	05	アッガイ
105 バルカン	1	75	05	アッガイ
ビームライフル	2	70	09	ゲルググ
ビームキャノン	3	70	10	ジオング
WBC	3	80	14	ジオング
メガ粒子砲	2	65	15	ジオング
全周囲ビーム	3	60	14	ビグ・ザム
対空防御	1	50	05	ビグ・ザム
拡散ビーム	3	80	16	ビグ・ザム
ヒート・ホーク	1	80	09	ザク
ヒート・サーベル	1	75	10	グフ
ヒート・ロッド	1	85	08	グフ
ヒート・サーベル	1	80	12	ドム
ビーム・ナギナタ	1	90	14	ゲルググ
クロー	1	80	09	アッガイ

Wepon list ~Ships

武器名称	射程距離	基本命中率	基本威力	装備可能 MS
主砲	8	80	12	ムサイ
主砲	8	80	12	ガウ
大型ミサイル	8	70	14	ムサイ
大型ミサイル	8	70	14	ザンジバル
小型ミサイル	6	60	08	ムサイ
小型ミサイル	6	60	08	ザンジバル
小型ミサイル	6	60	08	グワジン
ミサイル	8	70	08	ガウ
ミサイル	8	70	08	ダブデ
ミサイル	8	70	08	チベ
ミサイル	8	70	08	ドロス
主砲	8	80	13	ダブデ
主砲	8	80	13	チベ
対空砲	4	70	04	ダブデ
対空砲	4	70	04	チベ
対空砲	4	70	04	ザンジバル
対空砲	4	70	04	ドロス
主砲	8	80	14	ザンジバル
メガ粒子砲	6	70	16	ザンジバル
主砲	8	80	15	グワジン
副砲	6	70	10	グワジン
主砲	8	80	15	ドロス
中型ミサイル	8	65	10	グワジン

アフターサポート

7.1　ユーザーサポート

ゲームが正常に作動しないとき、壊れたかな？と思ったら弊社に電話で確認して下さい。ディスクの不良及び破損等で、電話で対応出来ない場合、修理申込書とともにディスクを郵送していただく事になります。その際、修理申込書にお手持ちのシステム・破損状況等をできるだけ詳しく記入して下さい。商品の破損箇所を確認し、正常な商品とお取り替え致します。

電話でのゲーム内容・攻略法等にはお答えできませんので御了承下さい。
HD インストールについての問い合わせも同様です。

Disk trouble TEL Number

03-3867-3421
[MON.～FRI.　AM 10:00～ PM 05:00]
(FAX.03-3978-3498 [24hours])

7.2 アンケート葉書の書き方

（解答は同封の葉書に書き込んで下さい）

以下の書式に従って、アンケート葉書に記入し、送って下さい。（正確なアンケート葉書を送って頂けないとユーザーサポート等が出来ない事があります。）

1. 次に記す質問事項の評価を応えて下さい。答が良いなら１に、普通だと思うなら２に、悪いと思うなら３に○印をつけて下さい。

1. 総合評価	5. ゲームバランス
2. グラフィック	6. パッケージ・イラスト
3. ミュージック	7. 値段
4. シナリオ	8. マニュアル

2. 次の周辺機器等を所有しているのならば１に、所有していないのなら２に、○印を付けて下さい。

9. アナログ・ディスプレイ	12. プリンター
10.FM 音源	13. マウス
11. ハードディスク	14. ジョイスティック

3. 次の質問に当てはまるなら１、当てはまらないなら２に○印を付けて下さい。

15. 定価でソフトを買った事がありますか？
16. タケルを利用した事がありますか？
17. オペレーションシリーズはお持ちですか？
18. ユーザーサポートは必要ですか？

4. お買い上げ下さったソフト名の所に「機動戦士ガンダム　A Year of war」とお書き下さい。

5. 現在ご使用になってるPCシリーズの機種名を41番に記入して下さい。

6. その他、現在使っているパソコンがありましたら42番に記入して下さい。

7. 今後のオペレーションシステムでゲームを開発するとしたらどのようなゲームを希望されますか？43番に記入して下さい。

8. このソフトの購入価格を44番に記入して下さい。

9. 貴方のお好きなゲームジャンルを教えて下さい。45番に記入して下さい。

MOBILE SUIT GUNDAM

A Year of War

一年戦争

～U.C.0079

PRESENTED by TEAM PROJECT ZION

１９９３年　１２月　初版発行

〒１７８　東京都練馬区東大泉１－２７－２５
シャローム大泉３０１号
株式会社　ファミリーソフト
TEL.03-3924-5727　FAX.03-3978-3498